

**UNIVERSIDAD MILITAR NUEVA GRANADA  
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES  
ESPECIALIZACIÓN EN DOCENCIA UNIVERSITARIA**



**NECESIDAD DE ENTORNOS VIRTUALES EN EL ÁMBITO UNIVERSITARIO**

**AUTOR**

**Anny Katherine Mora Castillo**

**ASESOR**

**Gabriela María Saucedo Meza**

Bogotá, Colombia, 19 de noviembre del 2019.

---

**NECESIDAD DE ENTORNOS VIRTUALES  
EN EL ÁMBITO UNIVERSITARIO**

---

**THE NEED FOR VIRTUAL ENVIRONMENTS  
IN THE UNIVERSITY AREA**

---

**Anny Katherine Mora Castillo\***

---

\* Enfermera, Universidad Nacional de Colombia; Estudiante Especialización en Docencia Universitaria, Universidad Militar Nueva Granada, Bogotá, Colombia. Correo electrónico: [akmorac@unal.edu.co](mailto:akmorac@unal.edu.co)

## INTRODUCCIÓN

La educación ha sufrido grandes transformaciones debido a la introducción de la tecnología, dentro de ellas la posibilidad de aplicarla en un entorno reconocido como modalidad de educación virtual, modificando así el proceso enseñanza-aprendizaje en las personas, con la implicación de fortalecimiento de habilidades necesarias para el buen progreso dentro de la modalidad mencionada.

La educación virtual ha tenido una trayectoria positiva en su implementación y ha permitido el desarrollo de currículos a personas que se les dificulta el desplazamiento a un aula de clase presencial, o bien ha complementado de manera positiva la educación presencial; adicionalmente este tipo de educación apunta a uno de los objetivos del Ministerio de Educación (MEN) con respecto a mejorar el acceso en la educación superior (MEN, 1983).

3

El presente ensayo se llevó a cabo por la inquietud de la ensayista con respecto a la oferta y demanda observada en la educación virtual y los acelerados cambios que se evidencian con el desarrollo tecnológico, por su experiencia personal con el desarrollo de entornos virtuales de aprendizaje y por la visión que como docente universitaria tiene a futuro de sacarle el máximo provecho a la inclusión de los entornos virtuales en la educación superior.

Se tuvo por objetivo ahondar dentro de los conceptos teóricos asociados a los entornos virtuales, a su desarrollo, trayectoria y tendencia, a partir de la revisión bibliográfica de diversos autores.

El texto fue estructurado a partir de argumentos de autoridad, de analogía y de argumentos sobre las causas que en su gran mayoría son argumentos a favor, lo anterior respondiendo a la postura de la ensayista “los entornos virtuales son un imperativo en la educación universitaria para dar respuesta a las necesidades del mundo actual”.

## **DESARROLLO**

### **Características de los entornos virtuales de enseñanza aprendizaje**

Un entorno virtual de aprendizaje es un aula sin pared o espacio virtual que permite la construcción de conocimiento a partir de herramientas brindadas a través del internet, que además posibilita al estudiante estudiar en cualquier momento y desde cualquier lugar. Así mismo, promueve relaciones sociales no solo con las personas cercanas a su entorno sino con cualquier persona en el mundo (Delgado y Solano 2015).

El aprendizaje virtual entonces, como lo afirma Onrubia (2005) no solo supone la traslación de conocimiento al estudiante sino que el mismo sea capaz de construirlo. Es decir, dentro del aprendizaje virtual se brindan herramientas, se ponen a disposición documentos y se plantean actividades de desarrollo evaluables que el estudiante usará en cualquier momento, por lo que estará en capacidad de tomar dicha información y transformarla en conocimientos que serán definidos por sí mismo en tanto que, él mismo los creó. De ahí la importancia de su implementación dentro de la educación superior.

Para el diseño e implementación de entornos virtuales Mestre, Fonseca y Valses (2007) proponen dos opciones de herramientas informáticas que se pueden usar; herramientas

de navegación y búsqueda dispuestas para facilitar a los actores la búsqueda y recuperación de información de acuerdo a sus necesidades, y las herramientas de comunicación/colaboración que facilitan la comunicación entre los diferentes actores.

Dentro de las herramientas para la comunicación se encuentran dos modos:

comunicación asíncrona que corresponde a la comunicación en tiempo no real y hace referencia a correos, foros, news, etc, y comunicación síncrona que se refiere a procesos en tiempos real como chats y videoconferencias.

En los entornos virtuales se puede desarrollar tanto comunicación síncrona como asíncrona, brindando así flexibilidad en tiempo al estudiante; así mismo como ya se había mencionado, incluye una gran variedad de herramientas de apoyo en formato electrónico que está dispuesto para el estudiante en el momento que quiera tener acceso a él.

5

Por lo anterior, se puede inferir que un entorno virtual permite compartir conocimientos y opiniones, el desarrollo autónomo de programas, la evaluación del desarrollo de los contenidos así como del tiempo dedicado para llevarlos a cabo, la posibilidad de internacionalización y de relacionarse, y conocer puntos de vista de personas en todo el mundo.

A su vez, Mestre, et al., (2007) indican que los actores que se encuentran dentro de los entornos virtuales de aprendizaje son estudiantes, profesores y administradores del sistema y cada uno cuenta con acceso y una visualización diferente uno de otro. Los administradores del sistema que son quienes cumplen el papel de intermediar entre estudiantes y profesores para que se pueda llevar a cabo el desarrollo del currículo por parte del estudiante y/o realizar el apoyo cuando existe algún tipo de fallo en la

plataforma académica, por tanto, cuentan con la posibilidad de intervenir sobre el programa.

Por otro lado los profesores tienen la posibilidad de introducir temas al aula virtual, modificarlos o eliminarlos, y esta acción esta denegada a estudiantes. Con esto se quiere decir que cada uno de los actores conoce e interviene de distinta forma en distintos espacios.

En definitiva, los seres humanos han venido ejecutando procesos de enseñanza-aprendizaje ajustándose a lo que trae consigo la evolución de diferentes herramientas que buscan facilitar y mejorar la calidad de vida de las personas partiendo de las necesidades que se les presentan. De esta manera nacen las herramientas

6 tecnológicas, generando gran inquietud debido a sus rápidos cambios y avances, por lo que tiende a recibir una gran cantidad de críticas. Lo dicho hasta aquí supone entonces que los entornos virtuales han promovido el nacimiento de diferentes conceptos dentro de procesos cotidianos, pero complejos, como lo es la comunicación.

### **El cambio de roles de profesores y estudiantes dentro de la modalidad virtual y el uso de sus materiales didácticos**

El proceso enseñanza aprendizaje no solo visto desde la educación formal sino desde cada contexto de las personas ha sufrido grandes cambios con el pasar de los años, sin embargo, la introducción de la tecnología de tercera generación ha dado un vuelco total

a la educación en general y en particular a la educación virtual, debido a la incursión de nuevas formas de comunicación, en especial las asíncronas, poniendo así a la educación virtual a puntear los procesos educativos (Barberá, Badia y Mominó, 2001).

Ahora bien, se puede decir que los profesores no utilizan en su totalidad las herramientas tecnológicas creadas y puestas a disposición para el proceso enseñanza-aprendizaje, por lo que este tipo de modalidad en su mayoría ha sido desarrollada por profesores con formación en educación virtual y uso de tecnologías informativas o por instituciones líderes en educación virtual que logran fortalecer a gran escala procesos de comunicación. (Barbera y Badia, 2004)

Se podría considerar que uno de los principales obstáculos para que el profesor pueda abrirse paso al buen uso de las herramientas educativas virtuales son las instituciones, en tanto que pueden no estar preparadas estructuralmente ni contar con los equipos suficientes que permitan el desarrollo de materias o programas virtuales que pudieran complementar los currículos ya planteados para los programas ofrecidos.

No obstante, la inclusión de las tecnologías no debe forzar a convertir al profesor en un experto profesor virtual, sino a tomar conciencia y aplicarla dentro de su práctica diaria como un recurso educativo, se espera que el profesor presencial al entrar a la virtualidad tenga algunas resistencias por lo que es necesario capacitarles en metodologías virtuales; la recomendación es incluir a los profesores en programas virtuales para que posterior a la experiencia lo puedan desplegar en sus clases y puedan perder el miedo a la tecnología y su implementación (Barbera y Badia 2004).

Es normal que se presenten resistencias en los profesores y se perciban inseguridades con la inclusión de los entornos virtuales, con respecto a la fuente de tareas enviadas por vía electrónica, la forma de evaluar los conocimientos adquiridos o porque la comunicación no es la que se acostumbra, un buen profesor presencial puede reforzar y mejorar su actividad profesional con la puesta en práctica de clases virtuales y por tanto de modernizar los procesos de enseñanza-aprendizaje.

Igualmente las razones de los miedos de los profesores con respecto a la integración de tecnologías a los procesos de aprendizaje puede deberse a la poca experiencia que tenga el docente con ellas o a la creencia de que los entornos virtuales son poco efectivos y que no se comparan con la modalidad presencial; de cualquier modo el deshacerse de incertidumbres y romper resistencias le permitirá al profesor vivir la experiencia de la educación virtual y hallarle aspectos positivos que permitan la inclusión parcial de actividades y asignaturas virtuales que al mismo tiempo aseguren en los estudiantes que se les impartirá la educación que necesitan y que los prepara para su enfrentamiento al mundo laboral en el momento de titularse.

Algo semejante ocurre con el rol del estudiante dentro de la educación virtual, desde la incorporación de la tecnología se ve cómo los jóvenes se apoderan y realizan más actividades académicas, de entretenimiento y sociales a través del uso de las tecnologías informáticas, en los hogares se dispone de más equipos electrónicos e inclusive las relaciones interfamiliares se han visto comprometidas, sin embargo, en el ámbito educativo la incorporación ha ido más despacio ya que requiere de autonomía y un gran compromiso por parte del estudiante.



Rugeles, Mora y Metaute (2015) proponen dos tipos de estudiantes dentro del campo virtual: el nativo digital y el inmigrante digital. El nativo digital se caracteriza por haber nacido y crecido rodeado de herramientas informáticas, por lo que se le facilita la adquisición y procesamiento de una gran cantidad de información a partir de herramientas multimedia, al igual que es capaz de desarrollar múltiples contenidos y tareas al mismo tiempo, sus relaciones interpersonales son amplias y se basan en las redes sociales donde son abiertos y naturales.

Con respecto a los estudiantes de tipo inmigrante digital se caracterizan porque hace uso de las tecnologías de acuerdo a sus necesidades en su mayoría laborales o académicas, por lo que el manejo de las mismas es pausado, ya que viene realizando el traspaso de uso de medio manuales a medios digitales.

9

Teniendo en cuenta lo anterior, las instituciones de educación superior deben disponer de estrategias pedagógicas, de equipos y de infraestructura que permitan a los estudiantes cerrar brechas a las herramientas tecnológicas y dar paso al desarrollo de un proceso educativo apropiado. De igual modo el estudiante virtual pasa a ser el protagonista de su propio proceso educativo y a evidenciar resultados de su autonomía, autodisciplina, autogestión, pensamiento crítico y pensamiento reflexivo.

El estudiante virtual reconoce que de su trabajo propio dependen los resultados de su propia educación y asume sus consecuencias, fortalece la capacidad de distribuir el tiempo entre sus actividades cotidianas y las dedicadas a la autoformación, también interioriza y lleva a cabo procesos de autodisciplina definidos por Alfie Kohn (2008) como la habilidad de controlar la voluntad para llevar a cabo cosas que se consideran

deseables, por lo que requiere de dedicación hacia las tareas propuestas, su control, seguimiento y evaluación.

Otra de las habilidades adquiridas por el estudiante virtual es el autoaprendizaje definido según Rugeles et al., (2013) como la capacidad para aprender de manera autónoma, activa y participativa, obteniendo conocimiento y habilidades y avivar sus valores, lo que da como resultado la autoformación del estudiante. De esta forma entonces el estudiante se exige a si mismo llevándolo a tomar decisiones que le permitan cumplir los objetivos que se propuso, al igual que a profundizar en las temáticas llevándolo a ser autodidacta y autoreflexivo.

10 Por otro lado, por controversial que parezca, el estudiante virtual crea habilidades de carácter colaborativo a través de las herramientas tecnológicas disponibles como los correos los foros y los chats; potenciando así el intercambio de conocimientos y las habilidades comunicativas. Respeta y es capaz de crear opiniones críticas con respecto al punto de vista de los demás.

En consecuencia el estudiante virtual es un agente activo en su proceso de aprendizaje debido a que desarrolla capacidades de autogestión autoaprendizaje y autodisciplina que le permiten la construcción de conocimientos y la toma de decisiones de manera crítica y reflexiva tanto en el autoaprendizaje como en el aprendizaje colaborativo.

El cuanto a los materiales didácticos a usar en los entornos virtuales cabe mencionar que su objetivo es promover la interacción entre el estudiante y el contenido de tal forma que favorezca la construcción de conocimiento. Por lo tanto, en el momento de diseñar un aula virtual se debe tener en cuenta el objetivo de aprendizaje planteado.

Es importante que se tenga claro que no solo se trata de crear la habilidad del diseño de materiales didácticos, sino que el profesor virtual este en capacidad de orientar, guiar y motivar al estudiante a partir de las actividades y los materiales didácticos que conforman el aula virtual. Barberá y Badia (2004) hablan de tres tipos de materiales didácticos a utilizar en el aula virtual: material para acceder al contenido, materiales de contenido y materiales de soporte a la construcción de conocimiento.

Los materiales para acceder al contenido permiten al estudiante seguir un proceso de acceso a los materiales de estudio por ejemplo, índices, bases de datos o buscadores virtuales; los materiales de contenido son el soporte de los contenidos del aula virtual por ejemplo, libros, PDF, artículos o medios audiovisuales y los materiales que proporcionan soporte a la construcción de conocimiento son el soporte instrumental del proceso de aprendizaje, generalmente son elaborados a partir de herramientas informáticas, por ejemplo, hojas de cálculo, mapas de conceptos o actividades que el estudiante debe desarrollar y/o completar.

Al igual que en la educación virtual en la educación presencial es común que se desarrollen materiales de tecnología digital como las consultas por medio de buscadores de internet, programas informáticos y plataformas educativas que desarrollan el aprendizaje tanto individual como colaborativo, al igual que en el momento cuando los estudiantes se ponen en contacto con profesionales o autores por medio de correo electrónico para fines académicos.

Por lo anterior podemos decir que las herramientas informáticas y digitales abren un mundo de oportunidades para llevar a cabo los procesos de enseñanza-aprendizaje en la educación superior.

### **Entornos virtuales: innovación en el aprendizaje en la educación superior**

Como ya se ha visto anteriormente, la educación ha presentado cambios asociados a la introducción de la tecnología por lo que actualmente se han implementado herramientas tecnológicas que permiten que algunas asignaturas y currículos sean desarrollados de forma virtual, reforzando así la construcción de conocimientos tanto de forma individual como colaborativa.

Por lo anterior, las instituciones de educación superior han de replantear sus mallas curriculares en contexto de la sociedad y su actual manera de establecer comunicaciones entre sí, a través de las herramientas tecnológicas el proceso comunicativo es más rápido, facilita el intercambio de documentos y por tanto la obtención de respuestas. Salinas (2009) afirma que dichos cambios entre individuos e instituciones reemplazan estructuras sociales más formales.

De la misma forma el rol que la universidad cumple en la sociedad se ve alterado, puesto que debe estar a la vanguardia tecnológica, ser capaz de responder a la demanda de los estudiantes abriendo nuevos mercados, pero sobretodo lograr que se cumplan los objetivos que como institución de educación superior tiene planteados.

La universidad no solo es la encargada de formar profesionales y prepararlos para el mundo laboral, sino de desarrollar en cada uno de los estudiantes conciencia por el avance tecnológico, la investigación, la búsqueda de la evolución de conocimientos que permitan la solución de problemas propios de la sociedad como son, enfermedades, contaminación, respuesta ante desastres, movilidad ciudadana, entre otros. De esta manera la universidad no solo construye conocimiento sino que lo despliega a la sociedad permitiendo que este conocimiento evolucione y mejore.

Dicho lo anterior, es imperativo que en la universidad surjan medios de comunicación a partir de la flexibilidad que se le dé al currículo, esto se logra implementando entornos virtuales, mediante el uso de comunicación asíncrona, la apertura de semilleros y grupos de trabajo colaborativo, inclusive con el uso de redes sociales, a fin de mejorar la conexión entre alumnos y docentes.

Aunque se podría decir que se está innovando en educación por el uso de las herramientas tecnológicas, Salinas (2009) define a la innovación como un conjunto de cambios o procesos que producen mejora y son a partir de un proceso planeado, deliberado, sistematizado e intencional y no de momentos efímeros, novedades o propuestas visionarias. De esta forma la innovación está relacionada con todos los procesos, con lo que trae la globalización y por supuesto con el cambio en los currículos y la forma de relacionar una disciplina con otra dentro de ellos.

Por tanto la innovación con respecto a los ambientes universitarios está estrechamente ligada con el desarrollo de entornos virtuales de aprendizaje.

Se debe agregar que a la innovación se le atribuyen la construcción de propuestas creativas y por tanto se asocia con el progreso para este caso progreso educativo. Sin embargo los procesos a modificar dentro del ámbito educativo deben estar en constante deliberación con el entorno público y evaluar el impacto positivo y negativo de la inclusión de ciertas herramientas informáticas y comunicativas, así mismo, evaluar cuál es la mejor forma de implementarlas y que características positivas tienen para dar respuesta al mundo actual.

Con respecto a la inclusión de herramientas tecnológicas en el ámbito universitario, se requiere de cambios en los roles mencionados previamente, el rol del profesor y el rol del alumno, en tanto que dentro de los entornos virtuales se hace énfasis en el aprendizaje más que en la enseñanza por lo que requiere de alumnos más relacionado con el saber y con gran habilidad de adaptación hacia los múltiples cambios que se desarrollan con la tecnología.

Además el uso de los entornos virtuales es un complemento para la educación presencial por su característica de flexibilidad, disponibilidad y acceso, al igual que las múltiples posibilidades que ofrece para llevar a cabo la comunicación entre los diferentes actores. Razones por las cuales se considera que la entrega de tareas, el estudio independiente de contenidos previos a una clase o los contenidos que pueden reforzar un tema a tratar se pueden ver facilitados a través de las plataformas virtuales.

Por lo anterior se considera importante que el diseño de los entornos virtuales sea elaborado por expertos ya que el proceso de aprendizaje será guiado por ellos mismos.

Por otro lado, en su mayoría, las instituciones de educación superior para dar respuesta a la exigencia de la implementación de las herramientas informáticas han promovido las plataformas educativas impulsando así experiencias de tipo *e-learning*. A su vez Salinas (2009) comenta, se ha dejado de lado otras posibilidades que ofrecen las múltiples herramientas tecnológicas disponibles, de igual modo considera que el diseño de las plataformas virtuales pocas veces se han llevado a cabo fundados en las teorías de aprendizaje ya que el eje central es el diseño del contenido más que el diseño del proceso de aprendizaje.

Por lo anterior, para el diseño de un entorno educativo virtual es necesario conocer los objetivos del aprendizaje, seguir la secuencia más apropiada para el desarrollo de los contenidos, la estrategia educativa bien sea del docente o de la institución y de este modo establecer un diseño centrado en el estudiante, permitiendo entonces la construcción de conocimiento con las cualidades propias de cada persona y generando sentimientos positivos con respecto al cumplimiento de los objetivos planteados.

De igual modo es importante que mediante el desarrollo de contenidos a través de los entornos virtuales se estimule en el estudiante la adquisición de conocimientos, el desarrollo de la investigación y la interacción con otros investigadores, pero sobre todo se debe estimular autonomía, y ¿cómo estimular esta autonomía? Se sugiere como la mejor forma, hacer a los estudiantes participantes activos de su proceso de enseñanza-aprendizaje.

De manera que la introducción de entornos virtuales en la educación superior debe ir acompañado de cambios a los procesos del sistema de educación, de cambios en los

roles estudiante-docente, de apropiación en cuanto a la importancia del diseño de contenidos virtuales, en cuanto a la innovación, podemos concluir que se lleva a cabo siempre que existan cambios y transformaciones dentro de los procesos de enseñanza-aprendizaje.

### **Situación de la modalidad virtual en Colombia**

En Colombia se vio por primera vez la educación virtual en 1941 con la Radiodifusora Nacional, cuyo objetivo era:

Trabajar por la cultura nacional en todos sus órdenes, colaborar con las universidades, colegios y escuelas en intensas labores de enseñanza, contribuir a la formación del gusto artístico con programas cuidadosamente preparados, y dar una formación absolutamente serena y desapasionada (Estévez, Castro y Granobles 2015, p.2).

Y posteriormente se efectuó la estrategia de televisión educativa en 1957.

Otro rasgo a mencionar es que la educación superior en Colombia tuvo un inicio de característica elitista por lo que su expansión fue lenta, a finales de siglo XIX únicamente se disponía de nueve instituciones universitarias, incluso en 1966 apenas se contaba con 50 instituciones cuyo 50% eran de carácter privado y se contaba con 373 programas de educación superior; 322 carreras profesionales y 33 cursos cortos. No fue sino hasta los años 70 cuando la educación virtual aumento de manera considerable su oferta universitaria como tecnológica, contando con 117 instituciones de educación superior en 1976 (Facundo, 2010).



El instituto internacional para la Educación Superior en América latina y el Caribe y Facundo (2003) consideraron que Colombia se encontraba en los primeros niveles y etapas de desarrollo con respecto a la educación virtual y que aunque es de los países con mayor tradición de educación a distancia, la incorporación a la virtualidad se había visto dificultada por las condiciones físicas, tecnológicas y estructurales que se requieren. Sin embargo consideran el desarrollo de entornos virtuales como la base para la transformación que se busca dentro de la educación superior.

Para el Ministerio de Educación nacional de Colombia y El Consejo Nacional de Educación Superior (CESU) uno de los principales objetivos es el aumento de la cobertura y la calidad de los programas de educación superior por lo que a partir del siglo XX para dar respuesta a este objetivo (oficialmente para Colombia en 1982), se ofertan programas en modalidad virtual. Sin embargo un tema de gran preocupación ha sido el monitoreo y seguimiento de la calidad de la educación virtual.

17

Con respecto a la educación superior y para dar alcance a las áreas rurales en pro del desarrollo humano y económico, Colombia ha reorganizado la estructura de su sistema de educación y las políticas reglamentarias para el aseguramiento de la calidad de la educación superior incluyendo la educación virtual.

A causa de lo anterior el Ministerio de Educación Nacional (MEN) incluyó cuatro estrategias dentro de la política para la calidad; la consolidación del sistema de aseguramiento de la calidad en todos sus niveles propedéuticos, la implementación de programas para el fomento de competencias, el desarrollo profesional de los docentes y directivos y el fomento de la investigación. De allí nace el examen de evaluación a la educación superior SABER PRO.

Albour Lourdy y Dau (2014) dentro de su estudio empírico asociado a la prueba SABER PRO aplicada en el 2010 donde realizan la identificación de determinantes de tipo social con respecto a los resultados obtenidos realizando el paralelo entre modalidades presencia y virtual, concluyen que existe una brecha de rendimiento académico entre los estudiantes de las diferentes modalidades a favor de la educación presencial, lo que no necesariamente implica que la educación virtual esté obsoleta pero si, que se debe trabajar más en esta modalidad el aseguramiento de la calidad.

Por otro lado Estévez, Castro y Granobles (2015) dan a conocer en su estudio algunas posibles causas de deserción de los estudiantes dentro de la modalidad virtual: falta de procesos afectivos, dificultad en el manejo de computadores y plataformas académicas, comunicación insuficiente entre el estudiante y la institución, falta de compromiso institucional e individual por parte del estudiante, múltiples factores socioeconómicos y biopsicosociales, como el tiempo dedicado a la familia y las personas que dependan de él.

Por lo anterior la importancia de la inclusión de programas de tipo virtual desde la escuela para fomentar su desarrollo temprano, y posteriormente poder sacar el máximo provecho a programas virtuales tanto de tipo complementario a la educación presencial como programas virtuales en su totalidad. Así mismo, se reitera la importancia de desarrollar en el estudiante como se mencionaba previamente características de autonomía, autodisciplina y autoaprendizaje.

Además, aunque la deserción ha sido tema de discusión y preocupación por parte de los actores de los diferentes sistemas educativos a nivel mundial no se ha encontrado causa concreta del por qué y particularmente en Colombia no se cuenta con un modelo

consensuado sobre la delimitación de los factores asociados a ella (Estévez, et al., 2015).

Otro rasgo a mencionar con respecto a los programas académicos de educación superior en modalidad virtual, es que son relativamente nuevos en Colombia lo que da a pensar que se ha realizado un buen trabajo con la propuesta de estrategias de mejoramiento ya que se ha venido evidenciando aumento en la oferta y por ende en la demanda, sin embargo aún queda un largo trayecto para ampliar la cobertura y sobretodo eliminando barreras, por esto es importante el papel de la gobernabilidad en la políticas educativas y en la disposición de recursos para la educación superior.

Se debe agregar que en la investigación realizada por Facundo (2010) se arrojaron resultados que indican que para el año 2002 se obtuvo un reporte de 25 instituciones de educación superior con 130 programas en la modalidad virtual: 28 programas de pregrado, 18 programas de posgrado y 84 de educación continuada y por otra parte menciona que para el año 2008, 44 instituciones de educación superior obtuvieron registro calificado para 170 programas de educación virtual, de ellos 118 de pregrado y 58 de posgrado.

Por otro lado es importante resaltar que la educación virtual en Colombia actualmente permite la oferta de programas transnacionales los cuales son de libre acceso, esta oferta en particular ha sido llamativa para la población colombiana en tanto que le permite obtener titulaciones de programas emitidos en países a los cuales no se ha desplazado. Estos programas de internacionalización son un plus dentro de la educación virtual demostrando nuevamente que en el campo de la educación trasciende barreras que no ha trascendido la educación tradicional.

De manera que se infiere que la educación virtual ha tenido una trayectoria importante dentro del desarrollo de la educación en el país y que al paso de tiempo continúa avanzando. Evidentemente para las condiciones de contexto social dentro del país la educación virtual ha sido la oportunidad de aquellos que no pueden acceder o disponer de tiempo para el desarrollo de un programa educativo, sin embargo, se debería asegurar a poblaciones rurales el acceso a redes de internet y equipos tecnológicos para quien pueda encontrarse interesado y no cuente con el recurso.

### **Necesidades educativas en la actualidad**

Actualmente uno de los mayores retos de la sociedad es suplir la demanda de educación superior, esto asociado a que cada vez más personas aspiran a titularse como profesionales, por lo que los procesos de admisiones se tornan complejos dejando a muchos aspirantes fuera de la posibilidad de ingreso. (Chaves 2017).

Se debe agregar que otro de los aspectos por lo que se hace necesaria la inclusión de la educación virtual, es el gran aumento de demanda por parte de los adultos para acceder a la educación superior. De esta misma manera se deben facilitar los medios para que el desarrollo de currículos por parte de esta población sea adecuado y se ajuste a los objetivos.

Por lo anterior, la educación virtual ha sido una alternativa viable para satisfacer las necesidades mencionadas, siendo capaz de posicionarse en un lugar importante dentro de la educación de la sociedad.

A causa de ello, las herramientas tecnológicas surgen como solución a las demandas del mundo globalizado, es decir, los mercados, la economía, la manufactura, las relaciones internacionales asociadas a importaciones y exportaciones, etc. Mientras

*Especialización en Docencia Universitaria, Ensayo de Grado, 2019-2*

tanto la educación adquiere el título de factor de crecimiento económico por estar asociado al uso y desarrollo de herramientas tecnológicas aplicadas al conocimiento. Así que la educación y las herramientas tecnológicas se encuentran vinculadas; se requiere que las personas accedan a la educación para conocer el uso de dichas herramientas y aplicarlas al sector laboral.

Por otro lado, la comunidad educativa actual posee características y comportamientos diferentes a la comunidad de siglos anteriores, hoy se habla de cibernsiedad, cibercultura, construcciones tecnológicamente inteligentes e inclusive ciberdinero. Es por ello que día a día requieren de conocimientos revitalizados, rápidos, fluidos, disponibles y flexibles aun cuando estos provengan de autores o instituciones situados en lugares lejanos. En respuesta a lo anterior los procesos educativos se han modificado incluyendo en su desarrollo el uso de herramientas tecnológicas.

Las herramientas tecnológicas entonces, vienen a ser las mediadoras del proceso educativo en tanto que la mayor parte de la población del país no cuenta con el recurso económico, con el tiempo o el acceso geográfico para asistir a tiempo completo a una institución universitaria por cerca de cinco años o incluso más. Por lo anterior la educación virtual es quien brinda la posibilidad a personas con estas características la obtención de títulos universitarios.

Adicionalmente las herramientas tecnológicas facilitan el desarrollo de la creatividad y la construcción de conocimientos dentro del proceso de aprendizaje por lo que permite canalizar y llevar a cabo las ideas de cada alumno, así como la posibilidad de ejecutar trabajos en grupo y colaborativos. Simultáneamente refuerza la habilidad del estudiante para establecer pensamientos críticos y argumentativos, por lo que es menos probable que se generen frustraciones en el estudiante.

A su vez se hace necesaria la ejecución de aprendizajes abiertos a través de la interconexión en tiempo real con un sinnúmero de personas permitiendo la construcción colectiva de conocimiento por tanto el avance mismo del conocimiento. Así mismo se establecen relaciones de tipo cultural y social que posibilitan al estudiante el establecimiento de metas y objetivos claros llegando inclusive a trascender sus pensamientos.

Otro de los aspectos educativos que se requieren para el buen desarrollo de un proceso enseñanza-aprendizaje es el fomento de la investigación y el estímulo en los estudiantes para llevarla a cabo, en la educación virtual y en la educación en general se necesita que no se dejen de lado las metodologías investigativas, sino que se les haga frente dentro de las políticas y las mejoras establecidas para los procesos de aprendizaje humanos.

Por consiguiente los entornos virtuales se hacen necesarios dentro del campo de la educación, si bien requieren de un esfuerzo mayor es importante dar el alcance de los altibajos que se presenten al interior de esta modalidad y de esa forma cada vez ir consiguiendo un desarrollo más óptimo. Así mismo es importante formar estudiantes con altos grados de satisfacción ante el proceso de aprendizaje en tanto que el desarrollo en esta modalidad es totalmente autónomo.

## **CONCLUSIONES**

Los entornos virtuales son espacios donde se llevan a cabo procesos de enseñanza-aprendizaje a partir del uso y la implementación de herramientas tecnológicas, por lo que no requieren de un espacio físico o de un momento determinado para su desarrollo y consiguen la supresión de barreras dando paso a relaciones sociales con personas de

*Especialización en Docencia Universitaria, Ensayo de Grado, 2019-2*

todo el mundo. A partir de esta estrategia de educación virtual es como se ha logrado dar respuesta a las necesidades del mundo globalizado y se ha aumentado la cobertura y el acceso a la educación superior.

De esta manera se viene innovando en el campo de la educación puesto que los entornos virtuales por si solos traen consigo la necesidad constante de cambios, actualizaciones y avances que van en pro de mejorar el proceso de manera continua. Sin embargo, es importante que ante estos procedimientos de mejora se trabaje en conjunto con ente reguladores, con espacios de participación social a fin que se realice la construcción de lineamientos, se atribuyan presupuestos y se capacite a profesores y estudiantes asegurando la calidad de la educación virtual.

El desarrollo del texto genera en la ensayista el interrogante ¿Qué estrategias y lineamientos gubernamentales solucionarían las barreras de acceso a internet que tiene Colombia actualmente? En tanto que aun la cobertura de redes en áreas rurales es insuficiente, ¿Qué pasaría si a través de entornos virtuales se capacitara a la población productora campesina, mejoraría el producto interno bruto y la economía sería más equitativa?

Se infiere que la incorporación de entornos virtuales en la educación superior con respecto a las diferentes disciplinas tenga un comportamiento diferente, así por ejemplo, en las ciencias de la salud probablemente no se pudiese desarrollar un currículo totalmente virtual, no obstante que es una herramienta que refuerza las competencias planteadas. Por otra parte, en las ciencias económicas o administrativas sería más factible.

De manera que el desarrollo de los entornos virtuales en el ámbito universitario es una necesidad para continuar construyendo sociedad, promover la estabilidad económica y realizar avances de tipo investigativo que den solución a problemas de la vida cotidiana. Sin embargo como cualquier proceso requiere de intervenciones para cumplir a cabalidad con los objetivos propuestos.

## REFERENCIAS

### Citadas

- Onrubia, J. (2005). Aprender y enseñar en entornos virtuales: actividad conjunta, ayuda Pedagógica y construcción del conocimiento. *Revista de educación a distancia*. Recuperado de <https://revistas.um.es/red/article/view/24721>
- Barceló, A. M., Diéguez, A. R., & del Toro Borrego, M. (2007). Entornos virtuales de enseñanza aprendizaje. *La Habana: Universitaria*. Recuperado de <https://libros.metabiblioteca.org/handle/001/251>
- Barberá, E., & Badía, A. (2004). Educar con aulas virtuales. *Orientaciones para la innovación en el proceso de enseñanza*. Libros S.A Madrid, Vol. CXLVII de la colección Aprendizaje ISBN 84-7774-147-6. Recuperado de [https://campusmoodle.proed.unc.edu.ar/pluginfile.php/51379/mod\\_book/chapter/5488/PrimerEncuentro/DE\\_LOS\\_MATERIALES\\_DIDACTICOS\\_A\\_LAS\\_UNIDADES.pdf](https://campusmoodle.proed.unc.edu.ar/pluginfile.php/51379/mod_book/chapter/5488/PrimerEncuentro/DE_LOS_MATERIALES_DIDACTICOS_A_LAS_UNIDADES.pdf)



- Delgado, M., & Solano, A. (2015). Estrategias didácticas creativas en entornos virtuales para el aprendizaje. Recuperado de <http://metabase.uaem.mx/bitstream/handle/123456789/1538/estrategias.pdf?sequence=1>
- Albor, G. R., Lorduy, V. G., & Dau, M. A. (2014). Calidad de la educación superior a distancia y virtual: un análisis de desempeño académico en Colombia. *Investigación & Desarrollo*, 22(1), 58-99. Recuperado de <https://www.redalyc.org/pdf/268/26831411004.pdf>
- Rodríguez, A. G., & Caro, E. M. (2003). Estilos de aprendizaje y e-learning. Hacia un mayor rendimiento académico. *Revista de educación a distancia*, (7). Recuperado de <https://revistas.um.es/red/article/view/25411>
- Estévez, J. A., Castro-Martínez, J., & Granobles, H. R. (2015). La educación virtual en Colombia: exposición de modelos de deserción. *Apertura*, 7(1), 1-10. Recuperado de <https://www.redalyc.org/pdf/688/68838021007.pdf>
- Salinas, J. (2010). Modelos didácticos en los campus virtuales universitarios: Perfiles metodológicos de los profesores en procesos de enseñanza-aprendizaje en entornos virtuales. Recuperado de [https://www.researchgate.net/publication/263729982\\_Modelos\\_didacticos\\_en\\_los\\_campus\\_virtuales\\_universitarios\\_Perfiles\\_metodologicos\\_de\\_los\\_profesores\\_en\\_procesos\\_de\\_ensenanza-aprendizaje\\_en\\_entornos\\_virtuales](https://www.researchgate.net/publication/263729982_Modelos_didacticos_en_los_campus_virtuales_universitarios_Perfiles_metodologicos_de_los_profesores_en_procesos_de_ensenanza-aprendizaje_en_entornos_virtuales)
- Duarte, D. (2003). Ambientes de aprendizaje: una aproximación conceptual. *Estudios pedagógicos (Valdivia)*, (29), 97-113. Recuperado de

[https://scielo.conicyt.cl/scielo.php?pid=S0718-07052003000100007&script=sci\\_arttext&lng=en](https://scielo.conicyt.cl/scielo.php?pid=S0718-07052003000100007&script=sci_arttext&lng=en)

- Facundo, A (2010) El difícil tránsito a la virtualidad. La educación superior a distancia en Colombia luego de tres décadas de desarrollo. Pardo, C. R. J., & Rama, C. La educación superior a distancia: Miradas diversas desde Iberoamérica (p.45-63). *Instituto Tecnológico Virtual de Educación. Madrid. España. Recuperado de* [http://www.academia.edu/download/44129371/La\\_educacin\\_superior\\_a\\_distancia\\_en\\_Espa20160326-27842-1ljwc9r.pdf](http://www.academia.edu/download/44129371/La_educacin_superior_a_distancia_en_Espa20160326-27842-1ljwc9r.pdf)
- Salinas, J. (2009). Innovación educativa y TIC en el ámbito universitario: Entornos institucionales, sociales y personales de aprendizaje. In *II Congreso Internacional de Educación a Distancia y TIC*. Recuperado de [https://www.researchgate.net/profile/Jesus\\_Salinas/publication/232242279\\_Innovacion\\_educativa\\_y\\_TIC\\_en\\_el\\_ambito\\_universitario\\_Entornos\\_institucionales\\_sociales\\_y\\_personales\\_de\\_aprendizaje/links/02bfe5100ea5e084d5000000.pdf](https://www.researchgate.net/profile/Jesus_Salinas/publication/232242279_Innovacion_educativa_y_TIC_en_el_ambito_universitario_Entornos_institucionales_sociales_y_personales_de_aprendizaje/links/02bfe5100ea5e084d5000000.pdf)
- Silvio, J. (2004). Tendencias de la educación superior virtual en América Latina y el Caribe. *La educación superior virtual en América Latina y el Caribe*, 15-39. Recuperado de <https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=Zh09X8OodyoC&oi=fnd&pg=PA15&dq=la+educacion+superior+y+virtual+en+america+latina+y+el+caribe&ots=v5n7OrveeK&sig=6R24lccVAB0lwSvyovsnkENT2y0>
- Chaves Torres, A. (2017). “La educación a distancia como respuesta a las necesidades educativas del siglo XXI”. *Revista Academia y Virtualidad*, 10, (1), 23-

41. Recuperado de <file:///C:/Users/user/Downloads/Dialnet-LaEducacionADistanciaComoRespuestaALasNecesidadesE-5763329.pdf>

## Consultadas

- Moreira, M. A., & Vargas, E. F. (2010). Buenas prácticas de aulas virtuales en la docencia universitaria semipresencial. *Teoría de la Educación. Educación y Cultura en la Sociedad de la Información*, 11(1), 7-31. Recuperado de <https://www.redalyc.org/pdf/2010/201014897002.pdf>
- Alarcón, D. C., Pradas, A. C., & Pais, J. D. A. (2005). La innovación a través de entornos virtuales de enseñanza y aprendizaje. *RIED. Revista iberoamericana de educación a distancia*, 8(1-2), 105-125. Recuperado de <https://www.redalyc.org/pdf/3314/331427204006.pdf>
- Uribe, C. H. M. (2008). La educación a distancia: sus características y necesidad en la educación actual. *Educación*, 17(33). Recuperado de <http://revistas.pucp.edu.pe/index.php/educacion/article/view/1532>
- Fernández, C. R. L. (2013). Los Entornos Virtuales de Aprendizaje como recurso didáctico en el ámbito universitario. *Universidad y Sociedad*, 5(1). Recuperado de <https://rus.ucf.edu.cu/index.php/rus/article/view/443>
- Rodríguez-Ardura, I., & Ryan, G. (2001). Integración de materiales didácticos hipermedia en entornos virtuales de aprendizaje: retos y oportunidades. *Revista Iberoamericana de educación*, 25, 177-203. Recuperado de [https://www.researchgate.net/profile/Inma\\_Rodriguez-](https://www.researchgate.net/profile/Inma_Rodriguez-)

[Ardura/publication/28052510 Integracion de materiales didacticos hipermedia en entornos virtuales de aprendizaje retos y oportunidades/links/0c96051c2c146a80a0000000.pdf](https://www.researchgate.net/publication/28052510_Integracion_de_materiales_didacticos_hipermedia_en_entornos_virtuales_de_aprendizaje_retos_y_oportunidades/links/0c96051c2c146a80a0000000.pdf)

- Pérez, O. G. B., & Pino, J. W. F. (2018). Rol de la gestión educativa estratégica en la gestión del conocimiento, la ciencia, la tecnología y la innovación en la educación superior. *Educación Médica*, 19(1), 51-55. Recuperado de <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S1575181317300013>
- Sangrà, A. (2001). La calidad en las experiencias virtuales de educación superior. Recuperado de <http://e-spacio.uned.es/fez/eserv/bibliuned:1065/n04sangra01.pdf>
- Duarte, J. M., & Martínez, M. J. (2001). Evaluación de la calidad docente en entornos virtuales de aprendizaje. *Cuadernos IRC*. Recuperado de [https://s3.amazonaws.com/academia.edu.documents/31209434/Evaluacion\\_de\\_la\\_calidad\\_docente.pdf?response-content-disposition=inline%3B%20filename%3DEvaluacion\\_de\\_la\\_calidad\\_docente\\_en\\_entornos\\_virtuales\\_de\\_aprendizaje.pdf&X-Amz-Algorithm=AWS4-HMAC-SHA256&X-Amz-Credential=AKIAIWOWYYGZ2Y53UL3A%2F20191118%2Fus-east-1%2Fs3%2Faws4\\_request&X-Amz-Date=20191118T233510Z&X-Amz-Expires=3600&X-Amz-SignedHeaders=host&X-Amz-Signature=cae9c31e11d39a7fef4896028c30cd5ed47a41d782c66e04427b791f0e441775](https://s3.amazonaws.com/academia.edu.documents/31209434/Evaluacion_de_la_calidad_docente.pdf?response-content-disposition=inline%3B%20filename%3DEvaluacion_de_la_calidad_docente_en_entornos_virtuales_de_aprendizaje.pdf&X-Amz-Algorithm=AWS4-HMAC-SHA256&X-Amz-Credential=AKIAIWOWYYGZ2Y53UL3A%2F20191118%2Fus-east-1%2Fs3%2Faws4_request&X-Amz-Date=20191118T233510Z&X-Amz-Expires=3600&X-Amz-SignedHeaders=host&X-Amz-Signature=cae9c31e11d39a7fef4896028c30cd5ed47a41d782c66e04427b791f0e441775)
- Barriga, F. D., & Morales, R. (2009). Aprendizaje colaborativo en entornos virtuales: un modelo de diseño instruccional para la formación profesional continua. *Revista de Tecnología y Comunicación Educativas*. México, ILCE, 22, 23. Recuperado de

[http://gc.initelabs.com/recursos/files/r161r/w23828w/aprendizaje\\_colaborativo\\_EVA.pdf](http://gc.initelabs.com/recursos/files/r161r/w23828w/aprendizaje_colaborativo_EVA.pdf)

- Torres-Díaz, J. C., Jara, D. I., & Valdiviezo, V. (2013). Integración de redes sociales y entornos virtuales de aprendizaje. *Revista de educación a distancia*, (35).

Recuperado de <https://revistas.um.es/red/article/view/233651>